



## Título: UNA AVENTURA ENTRE VOCALES

**Nivel educativo:** 1º curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (3 años).

**Áreas Curriculares:** Descubrimiento y exploración del entorno, comunicación y representación de la realidad.

**Temporalización:** 1 sesión de 45 minutos (en cualquier trimestre).



## Descripción breve de la actividad

En gran grupo se contará un cuento en el que irán apareciendo diferentes animales y objetos que empiezan por vocal. A continuación, se agrupará al alumnado por grupos colaborativos y se repartirán las tarjetas con las imágenes que han aparecido en el cuento. El alumnado tendrá que identificar el nombre de las tarjetas y clasificar la vocal por la que comienza.



## Objetivos

- Potenciar la imaginación del alumnado.
- Identificar y reconocer las imágenes de las tarjetas.
- Clasificar las imágenes teniendo en cuenta la vocal inicial.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.

**Competencias clave a desarrollar:** Competencia en comunicación lingüística y competencia personal, social y de aprender a aprender y competencia creativa.





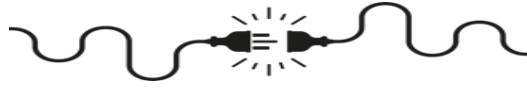
## ¿Cómo lo hacemos?

1. En gran grupo, el maestro contará el cuento “Una aventura entre vocales”. Mostrará al alumnado el cuento ilustrado y pondrá énfasis en la pronunciación de la primera vocal de cada animal u objeto que se muestra.
2. Una vez finalizado el cuento, se agrupará al alumnado en grupos de 4-5.
3. Se repartirán las tarjetas con el fin de que identifiquen el nombre de cada una de ellas. Podrán ayudarse entre todos los miembros del grupo.
4. Posteriormente, deberán clasificarlas teniendo en cuenta la vocal por la que comienzan.
5. Finalmente, cada grupo deberá pensar un animal u objeto que empiece por una vocal que no haya aparecido en las tarjetas. Se compartirá en gran grupo cada palabra elegida y se comprobará que cada tarjeta esté clasificada correctamente.

## Sugerencias

El cuento puede proyectarse en digital en el aula, de manera que el maestro señale los animales y objetos a la vez que se mencionan. Podrán repartirse a la vez todas las tarjetas o proporcionarlas de forma progresiva a demanda del alumnado.





## Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** cuento ilustrado, tarjetas con imágenes y tarjetas de clasificación.



**Espacios:** aula.

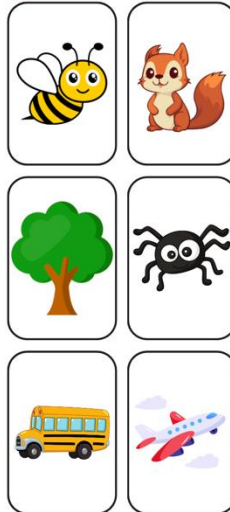
**Tipo de actividad:** colaborativa.



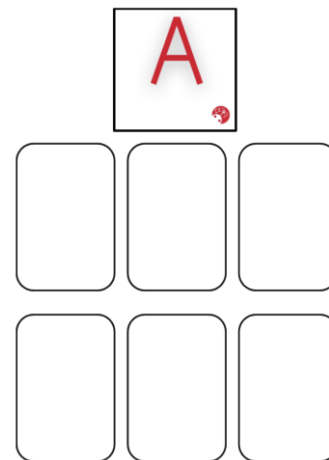
### Cuento ilustrado

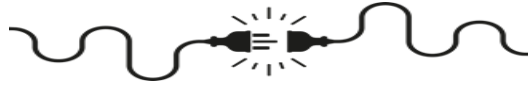


### Tarjetas con imágenes



### Tarjetas de clasificación





## ¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Identifica las tarjetas de imágenes por su nombre.			
Clasifica las vocales iniciales de cada imagen.			
Colabora con sus compañeros.			
Aporta nuevas palabras e ideas.			





## Pensamiento Computacional

**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

**Algoritmos (pasos y reglas):** seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

**Patrones (detectar y usar similitudes):** identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.



## Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Cuento ilustrado



Tarjetas con imágenes



Tarjetas de clasificación